

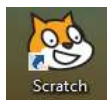
Φύλλο Εργασίας

Δραστηριότητα 1

Στόχος της δραστηριότητας είναι οι μαθητές να εξοικειωθούν με βασικές εντολές στο Scratch(κίνηση, ενδυμασία, σκηνικό, ήχος κλπ) και να αντιληφθούν την αναγκαιότητα της δομής επανάληψης.

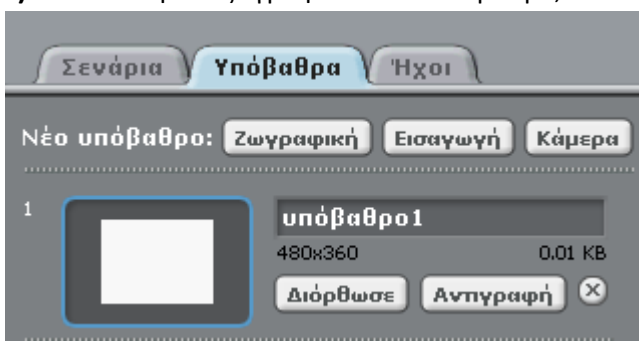
Να δημιουργήσετε ένα σκηνικό στο οποίο ο ήρωας μας να εμφανίζεται σε συγκεκριμένη θέση, να κινείται μέχρι το τέλος του σκηνικού και εκεί να αλλάζει ενδυμασία, ενώ θα ακούγεται μουσική της επιλογής σας.

Ακολουθήστε τα παρακάτω  για να το φτιάξετε:

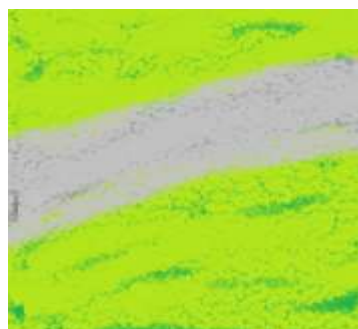



1) Ανοίξετε την εφαρμογή **scratch** , που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας.

2) Για σκηνικό ζωγραφίστε ένα υπόβαθρο, κάνοντας κλικ στο κουμπί 



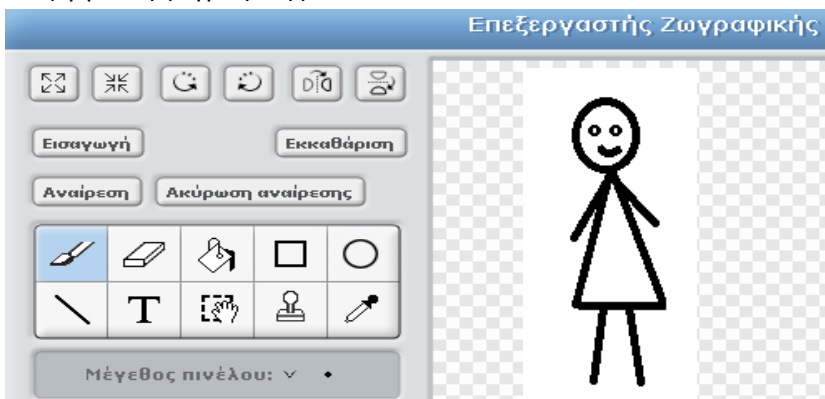
π.χ.



ή χρησιμοποιήστε ένα έτοιμο υπόβαθρο κάνοντας κλικ στο κουμπί 

3) Δημιουργήστε μια νέα μορφή (αφού πρώτα διαγράψετε τη γάτα), αν θέλετε τη

ζωγραφίζετε κάνοντας κλικ στο 1^ο κουμπάκι  χρησιμοποιώντας κατόπιν τον επεξεργαστή ζωγραφικής.

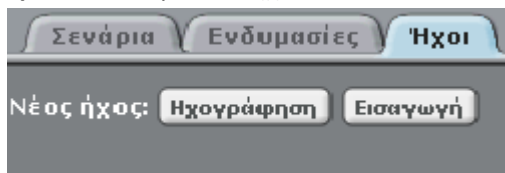


4) Βάλτε νέα ενδυμασία στη μορφή σας, ζωγραφίζοντας μια λίγο διαφορετική από την πρώτη ή εντελώς διαφορετική

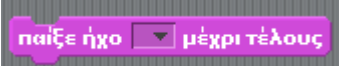

(Από Σοφία Τύπου, ΠΕ19)



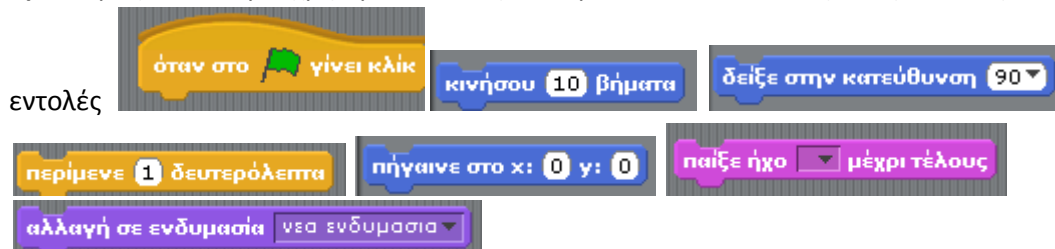
- 5) Για να βάλετε ήχο κάντε κλικ στο κουμπί Εισαγωγή από την καρτέλα Ήχοι



επιλέξτε ένα μουσικό κομμάτι που σας αρέσει (αν θέλετε χρησιμοποιήστε μουσική από το διαδίκτυο)

- 6) Στην εντολή  κάντε κλικ στο βελάκι  και βάλτε αυτό που επιλέξατε.

- 7) Γράψτε σενάριο χρησιμοποιώντας τα παραπάνω και συνδυάζοντας κατάλληλα τις



- 8) Εκτελέστε το σενάριο και δείτε το αποτέλεσμα της προσπάθειά σας....